

O cliente - Mapa de Empatia.

Foco em pessoas que não fizeram a disciplina, porém gostam da ideia de gamificação.

O que ele pensa e sente:

Ele se sente desmotivado em relação às aulas, não tem conhecimento de gamificação e prefere aulas mais interativas e descontraídas.

O que ele escuta:

Ele escuta que a gamificação ajuda a absorver mais o conteúdo e interagir com a matéria.

O que ele vê:

Ele vê em gamificação uma competição sadia dentro da matéria e vê mais oportunidades para sair do tédio e do mesmo das aulas da UDESC e se sente mais motivado para comparecer a aula e participar da disciplina.

Dor:

Pressão, medo de não conseguir se adaptar às regras da gamificação, medo de não conseguir uma boa pontuação, medo de ser o último colocado, medo de ter muitas coisas a mais para fazer na disciplina do que o esperado.

Necessidade/Ganhos:

O desejo dele é se sentir motivado em relação a disciplina, criar uma rotina de estudos/fazer atividades para pontuar mais, conseguir uma posição de destaque na disciplina, conseguir passar e entender o conteúdo.

Persona

Alunos do curso de BCC que não fizeram a disciplina e que se interessam por gamificação

Fulano é um estudante de Ciência da Computação que, embora não tenha feito a disciplina de IHC, possui um grande interesse em gamificação. Ele está sempre em busca de novas formas de aprender de maneira mais interativa e envolvente. João adora jogos e acredita que a gamificação pode tornar o processo de aprendizado mais divertido e eficaz. Ele está ansioso para explorar como os conceitos de jogos podem ser aplicados em atividades acadêmicas como na disciplina de IHC, além de já ter tido essa experiência na disciplina de ANN e ter achado uma experiência legal e divertida.

Alunos competitivos.

Ciclano é um aluno de Ciência da Computação bastante competitivo. Ele está sempre buscando maneiras de se destacar academicamente e adora desafios. Ciclano sempre busca ter as melhores notas nas disciplinas e está sempre estudando bastante para tal. Ele acredita que a gamificação pode ser uma ótima maneira de introduzir um elemento competitivo nas disciplinas do curso de BCC. Fulano participa de projetos de competição como o Brute e gosta sempre de participar das maratonas de programação e se destacar por onde estiver.

